

EUROPEAN PATENT OFFICE

Patent Abstracts of Japan

RCA PF030127AB-AC

CITED BY APPLICANT

PUBLICATION NUMBER : 07044575
PUBLICATION DATE : 14-02-95

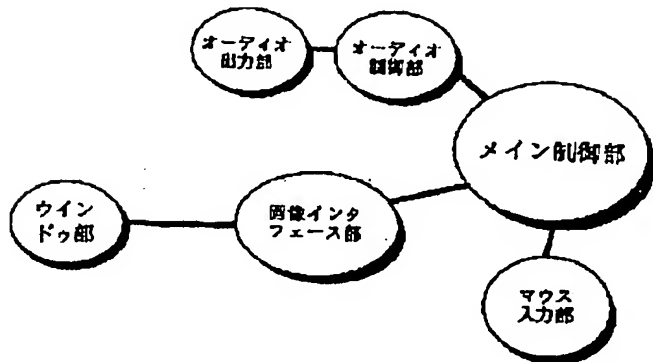
APPLICATION DATE : 03-08-93
APPLICATION NUMBER : 05192447

APPLICANT : OKADA KENICHI;

INVENTOR : OKI NAOTO;

INT.CL. : G06F 17/30 G09F 27/00 G11B 27/10
G11B 27/34

TITLE : VOICE INFORMATION RETRIEVAL
SYSTEM AND ITS DEVICE



ABSTRACT : PURPOSE: To retrieve a desired sound source from among the plural sound sources, and to attain the data display by a retrieval interface equipped with a virtual sound field space and a visualizing means corresponding to the virtual sound field.

CONSTITUTION: In a voice information retrieval system, an access to the desired sound source is performed from among the plural sound sources based on the direction and distance of the desired sound source by the retrieval interface equipped with the virtual sound field space and the visualizing means corresponding to the plural sound sources in the sound field space. Then, the visualizing means appears at each prescribed point by moving in a video and the sound field space with a device such as a mouse, and at the time of reaching the desired sound source, the video of the sound source and the characteristic are outputted. A mouse inputting part which inputs the instruction of a user, picture interface part which stores and offers a picture, and audio control part which controls pronunciation are connected with a main control part which controls the entire system, and an audio outputting part is connected with the audio control part, and a picture outputting part is connected with the picture interface part.

COPYRIGHT: (C)1995,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-44575

(43) 公開日 平成7年(1995)2月14日

(51) Int.Cl. ⁶	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
G 0 6 F 17/30				
G 0 9 F 27/00	N	7323-5G		
G 1 1 B 27/10	E	8224-5D		
27/34	N	8224-5D		
		9194-5L		
			G 0 6 F 15/ 40	3 7 0 E
			審査請求 未請求	請求項の数 5 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平5-192447

(22) 出願日 平成5年(1993)8月3日

(71) 出願人 391023987

松下 温

東京都新宿区喜久井町36

(71) 出願人 392008231

岡田 謙一

東京都文京区本郷4-25-12

(72) 発明者 松下 温

東京都新宿区喜久井町36

(72) 発明者 岡田 謙一

東京都文京区本郷4-25-12

(72) 発明者 大木 直人

神奈川県横浜市港北区日吉三丁目14番1号

慶應義塾大学理工学部計測工学科内

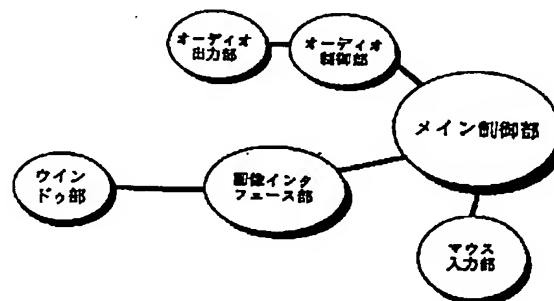
(74) 代理人 弁理士 鈴木 正次

(54) 【発明の名称】 音声情報検索システム及び装置

(57) 【要約】

【目的】 この発明は、仮想的な音場空間と、これに対応する視覚手段を具えた検索インターフェースにより多数の音源中から求める音源を検索し、そのデータ表示を受けることを目的としたものである。

【構成】 想的音場空間と、当該音場空間の多数の音源に対応する視覚手段とを具えた検索インターフェースにより、前記多数の音源中から、求める音源の方向・距離を頼りにこれにアクセスし、マウスなどのデバイスで、当該映像及び音場空間中を移動すれば、所定のポイント毎に当該部の視覚手段を現わし、求める音源に到達した場合に、当該音源の映像とその特性などを出力することを特徴とした音声情報検索システム。システム全体を制御するメイン制御部に、ユーザの指示を入力するマウス入力部と、画像を蓄積及び提供する画像インターフェース部と、発音制御のオーディオ制御部を夫々連結し、前記オーディオ制御部にオーディオ出力部を連結し、画像インターフェース部に画像出力部を連結したことを特徴とする音声情報検索装置。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 仮想的音場空間と、当該音場空間の多数の音源に対応する視覚手段とを具えた検索インターフェースにより、前記多数の音源中から、求める音源の方向・距離を頼りにこれにアクセスし、マウスなどのデバイスで、当該映像及び音場空間中を移動すれば、所定のポイント毎に当該部の視覚手段を現わし、求める音源に到達した場合に、当該音源の映像とその特性などを出力することを特徴とした音声情報検索システム。

【請求項2】 仮想的な音場空間は、人間の聞き分け可能な範囲に音源を配置する空間とすることを特徴とした請求項1記載の音声情報検索システム。

【請求項3】 仮想的な音場空間を多階層化し、アクセス域を絞り込み可能としたことを特徴とする請求項1記載の音声情報検索システム。

【請求項4】 視覚手段は、レーダーウインドウ、鳥瞰ウインド、3Dウインド及びデータ表示ウインドとしたことを特徴とする請求項1記載の音声情報検索システム。

【請求項5】 システム全体を制御するメイン制御部に、ユーザの指示を入力するマウス入力部と、画像を蓄積及び提供する画像インターフェース部と、発音制御のオーディオ制御部を夫々連結し、前記オーディオ制御部にオーディオ出力部を連結し、画像インターフェース部に画像出力部を連結したことを特徴とする音声情報検索装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明は、仮想的な音場空間と、これに対応する視覚手段を具えた検索インターフェースにより多数の音源中から求める音源を検索し、そのデータ表示を受けることを目的とした音声情報検索システム及び装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来知られているリンク法は、文字データ・数値データを主に扱うためのデータベースで、拡張機能としてマルチメディアデータを扱うときによく用いられる方式であり、最も簡便な方法である。この方法では、マルチメディアデータは1つ、場合によっては複数の文字データ・数値データとリンクされ、ある検索条件によって文字データ・数値データが検索されると、それらとリンクされている画像データ・音声データが同時にユーザに提供される。

【0003】 またインデックス法は、従来のデータベースにおけるインデックス検索をそのままマルチメディア情報に応用したものである。各データの整理番号あるいはデータ名と、そのデータが格納されている記憶デバイスのアドレスとの対応表がインデックスである。前記による場合の検索は、ユーザが整理番号あるいはデータ名を検索システムに入力し、システムが入力された整理番

号あるいはデータ名をインデックスと照らしあわせ、そのデータの記憶デバイス上の位置を得て、目的のデータを出力するという手順で行われる。

【0004】 このインデックス法を用いたシステムの身近な例として、CDがある。CDには曲目（データ）に応じてトラック番号があり、ユーザはデータとトラック番号との対照表（インデックス）を見て、聴きたい曲のトラック番号を知ることができる。この番号をCDプレーヤに入力することによって、聴きたい曲を聴くことができる。こうしてみると、CDはそれ自身が立派な音声データベースと言える。

【0005】 次にキーワード法は、前記のインデックス法を使いやすく改良したもので、各データにそのデータの属性など関連する複数のキーワードを付加し、それらのキーワードによって検索しようという方法である。多くのマルチメディアデータベースがこの方法を採用している。

【0006】 更にパターンマッチング法は、認識技術が発達し、コンピュータに対しマルチメディア情報を入力し、それを認識・内容解析することが可能となり、音声のデータを音声の検索条件によって検索することが実現した。このような検索方式は、キーワード検索のようにメディア間の変換（音声データから文字データへ、又は文字データから音声データへ）を経る必要がないため、より適切な音声情報検索が可能である。鳥類図鑑のハイパーブック（Hyperbook）では、検索したい鳥の鳴き声をユーザが真似ることによって検索条件を入力することができる。ユーザの鳴き真似を解析し、振幅構造・ピッチ構造・周波数成分変化構造などの音響的特徴を解析し、登録されている鳥の鳴き声データの音響的特徴との照合を距離関数によって行う。

【0007】

【発明により解決すべき課題】 前記リンク法は、あくまでもマルチメディアデータは文字データ・数値データの付録として扱われ、それ自身を直接検索することが困難という問題点があった。

【0008】 またインデックス法では、ユーザが検索したい情報の整理番号・データ名を知らない場合には検索が非常に困難になる問題点がある。例えばユーザがCDの曲名と曲番号との対応を調べないと（覚えていないと）聴きたい曲を容易に検索できないことが往々ある。

【0009】 次にキーワード法では、音声データや画像データに含まれる情報を完全にキーワードで表現することは不可能である、例えば「ドビュッシー」の曲「月の光」やキリコの絵、「町の神秘と憂愁」が持つ雰囲気や完全に言葉で表現しようとしても無理なように、どんなに熟慮されたキーワードでも、結局はそのデータを聴いてみるか観てみるかしない限りは、その検索結果が適当か否か判断できない。

【0010】 更にパターンマッチング法の問題点は、音

3

声による検索条件の入力である。例えば鳥類図鑑で鳴き真似を採用することによってこの問題の解決を試みているが、鳥の鳴き声を事細かに表現するのは困難である。

【0011】

【課題を解決するための手段】然るにこの発明は、前記従来方式の各問題点を解消する為に人工現実感を用いた新たな検索方式を提供するインターフェースを提案するものである。前記新たな方式は、インタラクティブ (Interactive) な音場インターフェースでは、ユーザがマウスなどのデバイスで自分の動きをインターフェースに伝え、インターフェースは、その動きに応じた音場をユーザに提供し、これによってユーザは恰も仮想的な空間で自分が移動したかのように感じることができる。さらに音場の動きに応じて次の行動を起す。このようにユーザはインターフェースと情報を交換しながら、仮想的な空間を動き回ることができるので、これをインタラクティブな音場インターフェース (Interface with Interactive Sound Field, 以下ISFという) と名づけた。

【0012】ISFは、音声データベースに登録されている音声データを仮想的な音場に配置して、ユーザはこれらの音声データが発する音の方向、距離を手掛かりに音場空間を移動し、欲する情報に辿り着く検索インターフェースである。ある情報に近づくことによって、そのデータの持つ音声情報だけでなく、画像データなど他のメディアの情報をディスプレイ上に表示することもできる。

【0013】即ちこの発明は仮想的な音場空間と、当該音場空間の多数の音源に対応する視覚手段とを具えた検索インターフェースにより、前記多数の音源中から、求める音源の方向・距離を頼りにこれにアクセスし、マウスなどのデバイスで、当該映像及び音場空間中を移動すれば、所定のポイント毎に当該部の視覚手段を現わし、求める音源に到達した場合に、当該音源の映像とその特性を出力することを特徴とした音声情報検索システムである。

【0014】また他の発明は仮想的な音場空間は、人間の聞き分け可能な範囲に音源を配置する空間とすることを特徴としたものであり、仮想的な音場空間を多階層化し、アクセス域を絞り込み可能としたものである。

【0015】次に他の発明は視覚手段として、レーダーウィンドウ、鳥瞰ウィンド、3Dウィンド及びデータ表示ウィンドを採用したものである。

【0016】更に装置の発明は、システム全体を制御するメイン制御部に、ユーザの指示を入力するマウス入力部と、画像を蓄積及び提供する画像インターフェース部と、発音制御のオーディオ制御部を夫々連結し、前記オーディオ制御部にオーディオ出力部を連結し、画像インターフェース部に画像出力部を連結したことを特徴とす

4

る音声情報検索装置である。

【0017】ISFは音声情報検索インターフェースとして以下の特徴を持っている。

1. 検索条件の入力を必要としない。

(1) 明確な検索条件が不要。

(2) 検索条件のメディア変換が不要。

(3) ブラウジングによる情報検索。

(4) 簡潔なインターフェース。

2. 画像が左右の定位感、距離感を持つ。

3. 複数の音声データを同時に聴くことができる。

4. データ空間をアプリケーションに応じて演出することが可能である。

5. 音声情報の階層化が可能である。

【0018】前記特質について更に詳細に説明する。

【0019】前記したように、検索条件を入力しなくても情報が得られるという長所は、いくつかのメリットを派生する。例えば検索条件が不要なのであるから、従来のデータベース検索のように確固とした検索条件が無くても、“確かこんな音だった”という漠然としたイメージがあれば検索が可能である。

【0020】また、音を聴きながら情報を検索するのであるから、キーワード検索のように検索条件を無理遣り他のメディアに変換すること無く音声情報の検索ができる。

【0021】ユーザが本をバラバラめくりながら情報を探すときのように、あれこれと情報を“つまみ食い”しながら欲しい情報を探すという方法は、ブラウジングと呼ばれており、画像インターフェースの分野ではよく知られている。もしかすると、これらブラウジングの途中で見られる情報の中にも有用な情報があるかも知れないし、現実世界では、そのような偶然チラッと見た情報が、実は有用な情報であるというケースは、研究のための文献を探しているときに誰もがよく経験することである。このような偶然の情報の発見は、従来のデータベース検索においては不可能である。このようにブラウジングは、人間的なインターフェースとして有効であり、これを音声情報にも適用できるようにしたのである。

【0022】また、従来のデータベースシステムでは、検索のためのインターフェースが非常に複雑であった。これは検索条件を入力する作業が煩雑である場合が多い。検索条件の設定はどうしても文字を入力する作業が必要になるし、全ての操作をマウスで行えるようなシステムも提案されているが、やはり検索条件を設定する作業が必要であることには変わり無い。この点ISFでは、ユーザは自分が音空間の中でどこに移動したいかを、入力デバイスを用いてシステムに指示するだけでよい。現在のところ入力デバイスはマウスを用いているが、方向が指示できさえすればよいので、キーボードの10キーでもデータグローブでも操作は可能である。

【0023】ISFの音インターフェースは、左右の定

位感・遠近感を伴って提供される。このような立体感を伴った音場は、ユーザがより自然な形で音声データを聴取できる環境を実現し、これによって同時に発せられる複数の音声データを聞き分けることが可能となる。

【0024】人間には、同時に複数の音声が存在する環境で、ある特定の音声だけを聴き取る能力がある。例えば、人が大勢集まってガヤガヤと会話が飛び交っているカクテルパーティのような場所でも、自分の名前が会話に出てくると、パッと振り向くことができる。これにな
10 ぞられて、このような効果はカクテルパーティ効果と呼ばれている。カクテルパーティ効果は、個々の音源が独自の左右定位・距離定位を持った音像である場合により効果が強く現れる。そこで、音声データベースに登録されているいくつかのデータを個々の左右定位・距離定位で再生する事により、それらを識別・比較することができ
る。

【0025】仮想的な音空間に音声データを配置する際に、ただ無秩序にデータを配置したのではユーザに混乱を招くだけである。そこで、仮想的な音空間を何かに似
せて演出することを考えた。

【0026】ISFでは様々な演出が可能だが、この発明で例示システムとした“ISF昆虫図鑑”では、自然界を模しており、この空間には草原があり、木のざわめく林があり、せせらぎの聴こえる川が流れている。この
ような音で構成された仮想的な空間に、“鈴虫は草原に”“ミンミンゼミは林に”という具合にソース（音声データ）が配置されている。このためISFにおける仮
想的な音空間は、ソース（音声データ＝虫など）とオブ
ジェクト（音声データ以外のもので、音を出すものも出
さないものもある＝木、川など）で構成されている。ユ
ーザはこのような仮想的な音空間の中をあたかも自分が
その中にいるような感覚で歩き回り、情報を得ることが
できる。

【0027】人間にカクテルパーティ効果があるとはい
え、百や千もの音を同時に聞いて、その個々の音を聞き
分けることは不可能である。一方、ハードウェアの面でも制約がある。そこで今回実装した試作システムも同時に8種類の音を独立した音声ラインに送出するのが限界
である。このため、人間の側からも、ハードウェアの側
からも同時に発生される音の種類は限られてくる。そこ
で、実用化を進めるためには音声情報を階層化することが
好ましい。

【0028】例えば音声情報をあらかじめいくつかグル
ープ分けしておき、あるグループに属する音声情報は
仮想的な音空間内のあるまとまった範囲に位置する。ユ
ーザがあるグループの外にいるときには、そのグループ
の代表音がグループの重心に音像定位して聴こえてい
る。グループの代表音は、ある一個の音声情報でもよい
し、グループ全体のまとまった音でもよい。ユーザがグ
ループの中に入ったときのみ、グループ内の個々の音が
20

それぞれの音像定位を持って音を発する。これによって
より多くの音声情報が取り扱えるようになる。

【0029】例えば、昆虫のなかで、蟬というグループ
を作っておき、ユーザがグループの外にいるときには蟬
時雨がグループの中心辺りから聴こえるが、グループに
入り込むと個々の蟬がそれぞれの場所で鳴いているのが
聞こえてくるといった具合である。

【0030】前記ISFの実装には、エフェクタによる
方法を用いることができる。この方法によれば、疑似的
に音の遠近感を表現するので、これにより、ウインドシ
ステム上で、ウインド、アイコンの前後関係を遠近感と
して表現する。例えば遠方を表現するためにリバーヴ
（残響）の効果を強くしたり、背後からの音を表現する
ためにロウパスフィルタなどを用いる。この方法によれ
ば、左右方向の音像定位は、左右の音量差の他に、左右
の信号の時間差によっても得ることができる。

【0031】前記エフェクタ法を用いれば、MIDI規
格のインターフェースによって、コンピュータと相互に
情報のやり取りが可能であり、制御しやすい長所があ
る。
20

【0032】然し乍ら、この発明のISFの実装に際
し、前記エフェクタ法以外にも、右信号と左信号の相関
係数を1から-1まで連続的に変化させる相関係数変化
法を採用することができる。

【0033】またバイノーラル方式によれば人間の頭部
を音響的に模したダミーヘッドの両耳の鼓膜に相当する
部分に設置された2個のマイクロフォンによって録音さ
れる。ユーザはこれをヘッドフォンによって聴くことに
より、ダミーヘッドがおかれた位置に居るかのような音
像の定位感を得ることができるバイノーラル方式を採用
することができる。尤も現在バイノーラル方式はダミー
ヘッドを用いずにダミーヘッドの音響的性質の伝達関数
を測定し、それを表わすデジタルフィルタを用いて、バ
イノーラル効果を得ている。この方式によれば、前後方
向と左右方向の音像定位をまとめて得られる特質があ
る。

【0034】前記各実装方式には夫々得失があるので、
この発明の実施に際し、対象物の特性と合致した方式を
採用する。例えば高周波成分を多く含んでいる昆虫検索
にはエフェクタ法による実装が好ましい。
40

【0035】またバイノーラル方式では、デジタルフィ
ルタで行われる畳み込み積分に必要な計算時間が非常に
長く、システム全体としてリアルタイムな反応が期待で
きないという問題点があるが、この点を解消できれば十
分採用し得る方式である。

【0036】要するにこの発明は実装方式に限定を受け
ないものであり、対象音源に適する方式を適宜採用す
ることができる。

【0037】

【作用】この発明によれば、多数の音の中から求める音
50

7

に絞り込むのであるから、予め検索数値その他の記号等の入力とは全く不用となる。

【0038】また仮想的な音場空間と視覚手段の組み合わせによってユーザの臨場感を向上し、求める音の選定を適格にすることができる。

【0039】次に複数の視覚手段を併用することにより、求める音源への移動を適確にし、絞り込みの迅速化を図ることができる。

【0040】

【実施例】この発明の実施例を図1、2に基づいて説明する。

【0041】図1は、この発明のハードウェアの構成を示すものである。即ちメイン制御部と、マウス入力部、画像インターフェース部、オーディオ制御部を連結し、オーディオ制御部には、オーディオ出力部を連結し、画像インターフェース部には画像出力部してある。

【0042】図2は、前記図1の構成に基づく機器を示すものである。即ちスパークステーション (spark station) は、RS-232Cを介してパソコンのNEC PC-9801に接続し、PC-9801はミディ (MIDI) を介し、サンプラー (sampler) EPS-16に接続し、サンプラーEPS-16は、ミディ、オーディオ (audio) を介してミディミキサーDMP-11に接続し、ミディミキサーDMP-11はオーディオを介してステレオヘッドホン (stereo headphone) に接続している。

【0043】前記スパークステーション1は、システム全体を制御する装置である。そこでディスプレイにより視覚情報を提供し、マウスによってユーザは音場空間を移動する。

【0044】前記DP/4は、4チャンネルの独立した音声信号にそれぞれ独立した処理を行うことができる。これらの処理はMIDI信号によるリアルタイム制御ができる (図2)。相関係数変化法を用いて実装しているので、音像の距離感制御のために、音声信号の位相制御を行う。

【0045】また前記以外の音声信号の処理として、距離感を提供するリバーブ (残響) ・ディレイ (遅延)、音像の広がり感を提供するフェイズシフタ・コーラス、音質を変させるイコライザなどが可能である。

【0046】またEPS-16はソース・オブジェクトの音源であって、MIDI信号により制御ができる。1MBのメモリに最大32種類の音をデジタル録音し、16種類の音を同時に再生し、8チャンネルの独立したラインから音声信号を出すことができる。このEPS-16の音声データのサンプリングレイトは最高44、8kHzであり、CDと同等の音質を得ることができる。

【0047】前記EPS-16、DP/4によって得られる複数の音像を、1つの音場にまとめるためにDMP-11を用いる。DMP-11は、MIDI信号での制

8

御が可能な8チャンネルデジタルミキサーである。8チャンネルのアナログ音声ラインを入力時にA/D変換し、その後の様々な処理はDSPを用いてデジタル信号のまま行なう。このため音質の劣化とか、ノイズの発生を抑えることができると共に、各チャンネル独立にパンニング (左右音像定位) ・リバーブ (残響効果) ・イコライジング (周波数成分変更) 等もできる (図2)。

【0048】前記のようなMIDI機器を用いずに、ワークステーションがこれらの機能をサポートしているのが望ましいが、現開発の実情としては一部の機能が提供されているのみである。例えばサンプラの代りにワークステーションの外部記憶装置に音声データを蓄えることもできるが、音声データを2チャンネル以上の複数の独立したラインから出力することはできない。今後マルチメディアの発展により、これらの機能をワークステーション機能の一部として組み込まれた際には、この発明にも採用することができる。

【0049】前記実施例の音像制御における音像定位に関するパラメータは以下の4種である。

【0050】1. 音量はユーザとソース・オブジェクト間の距離の自乗に反比例する。

2. 左右定位はパンを用いて360°、32方向に音像を振り分ける。

3. 距離感はリバーブを用いて、距離が遠いほど残響音のレベルを大きくしている。

4. 前後はユーザの背後から聞えるべき音を、ローパスフィルタを用いてこもった音にしている。

【0051】前記距離感に関し、実装に相関係数変化法を用いた場合には、ホワイトノイズについては比較的良好的な遠近感が得られたが、この実施例のように、虫の鳴き声を検索する場合には良好な距離感が得られなかった。この実施例ではエフェクタによる方法を用いた。前記のように、虫の鳴き声を検索する場合に、相関係数変化法が不利な理由は次のように考えられる。

【0052】即ち相関係数変化法は、前後方向の移動音像に対して距離感が顕著に現れること、周波数によって距離感が異なり、高い周波数域では距離感が乏しいこと、及び放送などで実際に用いられる時には、他の距離感を出す方法を組み合わせて用いられているなどである。

【0053】従って音源の性質によっては、この発明の実施に十分採用できる方法である。

【0054】前記DMP11・EPS16を制御するMIDIデータは、個々が6バイトの情報であり、図3に示す構造をもっている。即ち第1、2バイトは、制御するMIDI機器に割り当てられたチャンネル番号である。例えば、DP/4が1ch、EPS-16plusが2ch、DMP-11が3chと4chにチャンネル番号が割り当てられている。第2、3バイトは制御するべき機能の番号であり、第4、5バイトがその機能のパラメータである。これらの値はMIDI機器側で決めら

れており、それを用いている。

【0055】前記MIDIデータ生成部では、音像位置計算部で計算された音像定位のための各パラメータを、前記データフォーマットでMIDI信号に変換する。前記MIDIデータ生成部で作られたMIDIデータを、スパークステーションのRS-232Cポートから出力する。現バージョンではハンドシェイクなどのエラー防止装置は行っていないので、この通信エラーの対策はMIDI信号中継部で行うようにしてある。この発明においては、音のインターフェースだけでなく、音源の方向、距離感を判断すると共に、臨場感を表現する補助的インターフェースとして画像を用いたインターフェースをいくつか採用しているので、その実施例について説明する。この画像インターフェースは、X-ウィンド上に、X-ビューを用いて実現されている。図4はコントロールウィンドの一例である。

【0056】このコントロールウィンドは、この発明のシステム起動時の初期画面で存在する唯一のウィンドウであり、ユーザのマウス操作は主としてこのウィンドウで行われ、マウスインターフェース部もこのコントロールウィンドウに属する。

【0057】このウィンドウ内には、各種画像のウィンドウを開くボタン(a~c)と、システムを終了するボタン(d)及びマウスの動きを感知するキャンバス(e)がある。

【0058】ユーザは前記キャンバス(e)内でマウスを動かすことにより、その方向の音場空間を進むことができる。またマウス上の左右のボタンにより、ユーザは360/16=22.5度ずつ向きを変えることができる。即ち図5において、ユーザは16方向の内、任意の方向を選択して音場空間を進むことができる。

【0059】マウスインターフェース部では、この動きによりユーザの位置を変更し、それぞれのウィンドウ及びオーディオ制御部に情報を伝達する。またマウスインターフェース部では、コントロールウィンドウ内でのマウスの位置の制御を行っている。マウスが1度キャンバスe(図4)の中に入り、ユーザが音場空間内を動かそうとしてマウスがキャンバスから出ようとする、マウスの位置をキャンバスの中央に戻す制御をする。もちろんマウスが戻されたとしても、この時ユーザの位置は変更されない。つまりユーザはコントロールウィンドウ上のマウスの位置を気にせず音場空間をさまようことができる。これによりユーザは目を閉じたまま音だけを頼りに動きまわることもできるし、開かれている他のウィンドウに集中して動きまわることもできる。

【0060】この実施例におけるレーダーウィンドウは、ソースを仮想空間の上方から見た図(図6)を表示するウィンドウであり、オブジェクトは表示しない。ソースとユーザとの相対的な位置が判るので、ソースを目ざしてマウスを動かし易い特質がある。

【0061】図6に示すように、ユーザはレーダー画面上で白い点により表示され、ソースの種類による区別はされていない。またユーザの前方に相当する方向は縦線の上方向(画面上の上)であり、マウスのボタンのクリックによりユーザの方向が変わったとしても変化しない。例えばユーザがマウスの左ボタンをクリックして左に旋回したとすると、レーダーウィンドウは画面上のソースをユーザを中心として右に回転して、ユーザが常に前方(レーダー画面の上方)を向いているように保っている。レーダーウィンドウ上にはセンシティブィティ(SENSITIVITY)というスライダーバー(図6b)がついており、これはレーダーの感度を変えるものである。この感度を変えることによりレーダーに映る範囲が変化し、その値がスライダーバーの横及びレーダー画面の上方に表示される。

【0062】センシティブィティの値は大きい方がレーダーに映る範囲が広くなり、小さい方が狭くなっている。この感度は任意に好まないときに変えることができるので、ソースが近くには感度を大きくし、目的のソースに近寄ってきたら感度を小さくしてユーザの位置の微調整するというような使い分けができるようにしてある。また視覚的感度を判別できるようにレーダー画面の縦線と横線のダッシュパターンが感度値により変化するようにしてある。

【0063】この実施例における鳥瞰ウィンドウ(図7)は、レーダーウィンドウとは表裏の関係になっており、ソースを表示せずオブジェクトのみを表示させ、ユーザ周辺の風景の上からみた図を表示するものである。

【0064】このウィンドウでは、ユーザはソースがありそうな場所(例えば蟬ならば森の中)をソースの音をたよりに動きまわることになる。

【0065】このウィンドウもレーダーウィンドウと同様に画面の中心にユーザが位置し、画面の上方向がユーザの前方と一致している。鳥瞰ウィンドウは、例えば50×50のマップデータに対応したマップの中から、ユーザの周囲、前後左右5個のオブジェクトに相当する範囲がユーザの見える範囲となっている。またユーザのマウスの動きによりスクロール、ボタンのクリックにより回転するようになっている。

【0066】実施上は、例えば図8のように、キャンバス上に16方向それぞれに対応した50×50の16個のマップが画いてあり、鳥瞰ウィンドウにはその一部をビューとして表示している。そしてユーザがマウスのボタンをクリックしたという情報が入ってくると、その方向に相当したマップにジャンプするようになっている。これによりユーザの前方は常に変えることはない。このように予め16種類のマップを用意しておくことは、メモリ効率上不利になるが、そのつど書き換えることによる時間を削減することができる。またこのときに生じる画

面のちらつきもなくなる。この方法によれば、リアルタイムをとることができる。前記における鳥瞰ウインドウに使用するビットマップは、アイコンエディタにより作成されており、例えば図9の通りである。実際にユーザに見えるそれぞれのオブジェクトの大きさは $16 \times 16 = 256$ ドットであるが、ビットマップは正方形のため 16×16 のものをを使うとユーザの向いている方向90度の倍数以外のときにはマップ上に何も無い空間が存在してしまう。そこで 24×24 の大きさのビットマップを使い、重なる部分はそれぞれのオブジェクトの論理和をとることにより、前記の空間の存在を排除している。

【0067】この実施例における3Dウインドウ(3次元オブジェクトのウインドウ)(図10)は、鳥瞰ウインドウと同様にユーザ周辺の風景だけを表示するものであるが、ここでは3次元的にオブジェクトを配置している。これは風景をユーザの視線に近付け、臨場感を高めるためである。またこのウインドウでは、ユーザの方向感覚認識のための背景も表示している。ウインドウ画面に入る背景はユーザの視野角の90度に相当する範囲としてあり、この視野に入るオブジェクトを画面に表示している。ユーザのとり得る方向は16通りあるので、背景も16通り用意してあり、マウスを1回クリックすることにより背景は画面の4分の1ずつ変化していくようになっている。それぞれのオブジェクトはユーザとの距離に従い、4~6種類用意してある。全てのオブジェクト及び背景は鳥瞰ウインドウのときと同様にアイコンエディタにより作成されている。

【0068】前記における背景は無限遠方にあるという設定なのでユーザが方向を変えない限りこれは変化しないが、ユーザはこの背景と表示されているオブジェクトを頼りに音場空間内を動きまわることができる。

【0069】この実施例におけるデータ表示ウインドウは、ユーザがソースに近づいたときのみ開かれるウインドウである。即ちユーザは任意に(コントロールウインドウのボタンクリックにより)このウインドウを開くことはできない。このウインドウには、ソースの持つ画像情報とテキスト情報が表示される。例えばこの発明を昆虫図鑑に応用した場合には、データ表示ウインドウには図11のように、例えばスズムシの画像とそのデータが表示される。

【0070】前記実施例において、ISFの起動プログラムを実行すると、次の各データファイルを読み込んで

各種の設定を行うことができる。

【0071】(1) ソースデータファイルは、ソースの位置情報、ソースそのものの音量、音の指向性のデータファイルである。

(2) マップデータファイルは、鳥瞰ウインドウ、3Dウインドウに用いるオブジェクトの位置データファイルである。

(3) アイコンデータファイルは鳥瞰ウインドウ、3Dウインドウに用いるオブジェクト、背景アイコンデータファイルである。

(4) 画像・テキストデータファイルは、データ表示ウインドウに表示する画像情報、テキスト情報である。

【0072】前記各データファイルを書き換えることによって、様々なアプリケーションに対応することができる。

【0073】

【発明の効果】即ちこの発明によれば、仮想的な音場空間と、当該音場空間の多数の音源に対応する視覚手段とを具えたインターフェースにより、マウスなどのデバイスを操作して求める音源を検索できるようにしたので、文字データ・数値データその他検索に必要な入力することなく、音と画像をたよりに求める音源を検索できる効果がある。従って求める音源についてのデータが不確かであっても、音を聞き分け音源に到達することによって、正確なデータを表示できる効果がある。

【0074】またインターフェースを多階層化することによって、著しく多量の情報を合理的に整理し、同様の検索により求める情報を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明のISFシステム構成の図。

【図2】同じくハードウェアシステム構成の図。

【図3】同じくMIDIデータフォーマットの図。

【図4】同じくコントロールウインドウの図。

【図5】同じくマウスインターフェースの図。

【図6】同じくレーダウインドウの図。

【図7】同じく鳥瞰ウインドウの図。

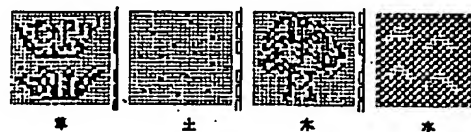
【図8】同じくキャンバスに描かれた鳥瞰ウインドウの図。

【図9】同じく鳥瞰ウインドウ描画のためのアイコンの図。

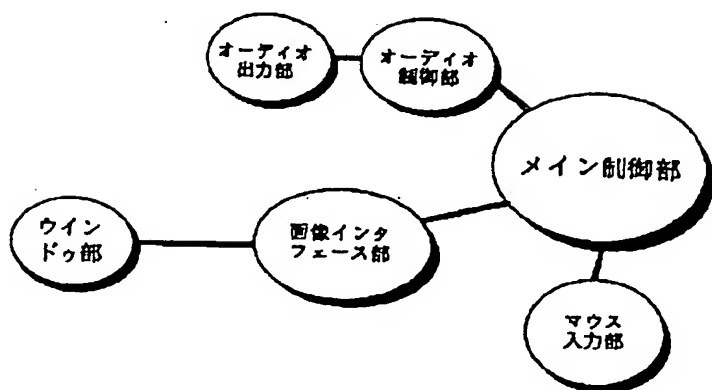
【図10】同じく3Dウインドウの図。

【図11】同じくデータ表示ウインドウの図。

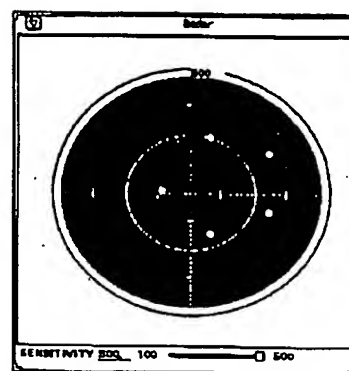
【図9】



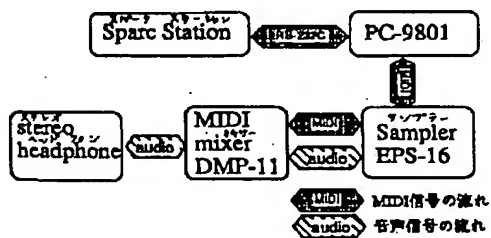
【図1】



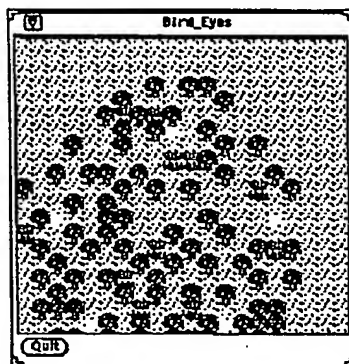
【図6】



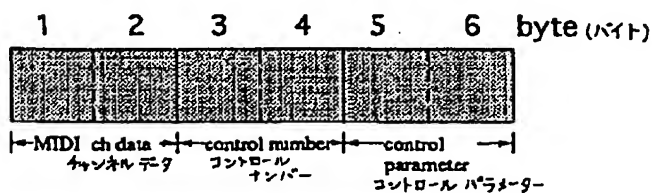
【図2】



【図7】



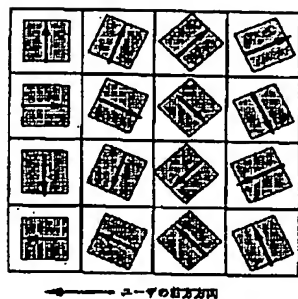
【図3】



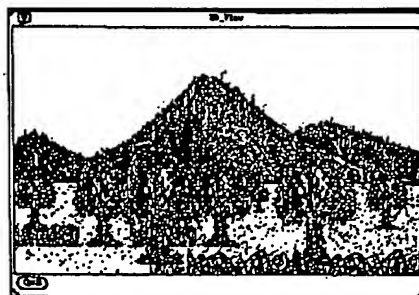
【図11】



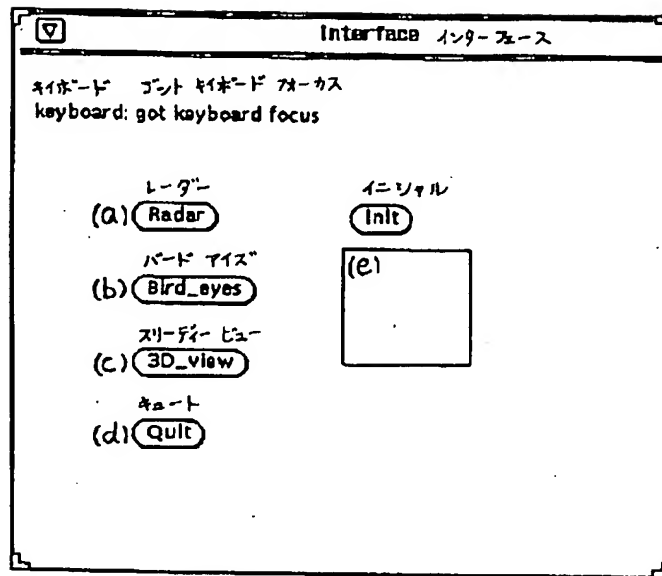
【図8】



【図10】



【図4】



【図5】

